

MUTARDOS

Nadie sabe cómo ni por qué comenzaron a surgir los primeros mutardos. Posiblemente, todos los productos químicos y radiación que había en el ambiente del Páramo tuvieran bastante que ver, sin descartar experimentos de investigación genética de la gente de las Megalópolis, o simple selección natural. La cuestión es que se trata de gente con mutaciones extrañas como un tercer brazo, escamas o cuerpo de babosa.

Los mutardos no suelen ser demasiado populares, pasando de la aceptación de mala gana en algunos asentamientos, a ser objeto de cacerías en otros. Algunos con pequeñas taras tratan de ocultar su condición a los demás, y otros están tan alejados de la humanidad que no son aceptados ni siquiera en los lugares más liberales. Gran parte de ellos, han fundado su propios asentamientos o bandas, bien para vivir tranquilos o por creerse la siguiente escala en la evolución. Los mutardos no suelen estar muy bien equipados, ya que en general la gente prefiere no comerciar con ellos, pero cuentan con varias mutaciones que puede contrarrestarlo.

Desambiguación: cuando alguna regla se refiera a Mutardos (tropa) se referirá al tipo de entrada de miniatura con ese nombre. Cuando se refiera a Mutardos se referirá al conjunto de la banda en general.

Todos los mutardos son inmunes a los efectos del Terreno contaminado. Debido a que casi nadie comercia con ellos, y todo lo que pueden conseguir son despojos, todas las armas de filo de los mutardos cuentan con la regla especial Herrumbre.

Cabezón

De entre los mutardos, los que habitualmente están al mando son los cabezones. Estos individuos han visto incrementado su intelecto hasta límites más allá de la humanidad, llevando su cerebro a realizar proezas como telequinesis, telepatía, control mental... Ahora bien, lo cierto es que su apariencia física no ha salido especialmente reforzada, siendo sus cuerpos débiles y enfermizos. Algunos tienen miembros convertidos en simples protuberancias y una masa encefálica que se ha desarrollado en exceso, otros parecen parásitos unidos al cuerpo de un humano... lo único que está claro es que ninguno es guapo.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Cabezón	3	1	3	2	2	2	4

Armas: puede equiparse con una de estas armas:

<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.

Poderes psíquicos: un cabezón posee todos los poderes psíquicos indicados en la sección correspondiente.

Coste: 80 pts.



Mutardo (tropa)

Éste es el típico mutardo, alguien con apariencia humana con algún cambio. Pueden ser tentáculos en lugar de brazos, dos cabezas, pies palmípedos o algo similar.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Mutardo	2	3	3	3	3	3	3

Mutaciones: DEBE elegir al menos entre 1 y 3 mutaciones distintas cualesquiera por su coste en puntos.

Armas: puede ir equipado con una de las siguientes armas por su coste en puntos.

<i>Dagas arrojadizas</i>	3 pts.
<i>Filo pequeño</i>	4 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.

Coste: 12 pts.

Bestia del pozo

Algunos mutardos son unas criaturas bastante grandes y fuertes, una enorme masa de músculos que a veces alcanza los tres metros de altura... aunque por alguna razón en casi todos los casos, el intelecto no es que no haya acompañado ese crecimiento, sino que sus cerebros parecen haberse vuelto bastante pequeños. En los típicos pozos de peleas que hay en muchos asentamientos, estos mutardos son el tipo de mala bestia que el cacique local suele tener para ganar las apuestas, normalmente tratándolo como algo poco mejor que un esclavo. En las bandas de mutardos, rodeados de gente que también es distinta, podría pensarse que situación es mucho mejor, pero seamos sinceros, son unas criaturas bastante idiotas, que a cambio pegan leches como panes... así que no dudan en lanzarlas hacia los enemigos sin mirar demasiado por su seguridad.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Bestia del pozo	2	5	2	2	6	6	1

Mutaciones: ya cuenta con las mutaciones *Cachas* y *Resistente* (incluidas en su perfil) y *Piel dura* (3). Puede elegir una mutación más por su coste en puntos entre *Carga brutal*, *Cola afilada*, *Espinas*, *Espujo ácido*, *Extremidad prensil*, *Garras envenenadas*, *Miembros extra* o *Piernas seguras*.

Armas: puede ir equipado con una de las siguientes armas por su coste en puntos.

<i>Filo pesado</i>	8 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.
<i>Maza pesada</i>	6 pts.

Reglas especiales: *Bersérker*, *Monguer*.

Coste: 70 pts.

Pocho

A algunas personas la contaminación, los productos químicos o la radiactividad los han dejado tan hechos polvo que son poco más que cascarones vacíos sin mente, lo más parecido a zombis que puede encontrarse en el Páramo. Son torpes y lentos, pero a cambio nunca se cansan, y en gran número pueden resultar un peligro. Atacan a cualquier cosa viva que sientan a su alrededor... excepto a los mutardos, por alguna razón (quizás porque los vean como si fueran de los suyos). Si bien son vistos más como cosas que como bestias siquiera, no dejan de ser una baza con la que jugar. En combate lo normal es que echen a un buen montón de ellos para que como mínimo los enemigos estén un rato entretenidos con ellos.

Los pochos son demasiado idiotas como para cooperar o coordinarse, pero sin embargo los Cabezones parecen ser capaces de controlar algunos grupos de estas criaturas y sólo con ellos pueden ir al combate con los mutardos. Sólo podrá haber un máximo de dos grupos de pochos por cada Cabezón en la banda.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Pocho	1	1	-	1	2	2	-

Armas: *Garras y dientes*

Reglas especiales: *Grupal, Mónguer.*

Coste: 6 pts.

Perromorfo

Bajo este nombre se podrían juntar todos aquellos bichos mutados que mantienen una morfología similar a un perro. Son las mascotas habituales de los mutardos, y tienen algunos entrenados para combatir. La mente de los Perromorfos es demasiado salvaje y confusa como para que el Cabezón sea capaz de adentrarse en ella, por lo que no podrá usar ningún Poder psíquico sobre ellos.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Perromorfo	2	4	-	7	4	3	-

Armas: *Garras y dientes.*

Reglas especiales: *Bestia, Raudo.*

Coste: 20 pts.

Kim & Bashinger (personalidad)

Kim fue capturada bien joven como esclava para que controlara y diera órdenes con sus poderes mentales a las bestias del pozo de un asentamiento minero. Durante años fue torturada y vejada, haciendo que su odio hacia la especie humana creciera al mismo tiempo que su vínculo con la bestia del pozo más poderosa pero a la vez inocente. Poco a poco fue introduciendo su odio en esta criatura y controlándola incluso cuando en la noche eran separados. Así cuando tuvo la oportunidad, y uno de sus amos no recordó asegurar las cadenas de la bestia, Kim hizo que se liberara y acabara con todos sus amos de la manera más brutal, liberando a los mutardos que serían los primeros en aceptar el liderazgo de Kim. Desde ese día la bestia se convirtió en Fostiador, y Kim va montada en ella a la hora de combatir. Al contrario que Prometeo que aboga por la paz y unión entre mutardos y humanos, Kim predica la superioridad mutarda, como el siguiente paso en la evolución, y la necesidad de eliminar la plaga que son los humanos. A efectos de juego se consideran una sola miniatura.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Kim & Bashinger	3	6 (5)	3	2 (1)	6 (10)	6	4

Armas: *Zasca*

Mutaciones: Cachas y Resistente (incluidas en su perfil), Piel dura (3) y Piernas seguras.

Reglas especiales:

Personalidad de los Mutardos

Zasca: Se trata de una de las armas defensivas del asentamiento donde Kim & Fostiador estuvieron como esclavos, que la bestia arrancó y se llevó. Fostiador usa como proyectil lo primero que arranca por ahí, pero una vez lanzado, debe encontrar algo que usar como munición para recargarlo. Antes de desplegar se colocarán de manera aleatoria 3 marcadores (de la misma manera que se hace con los objetivos). Estos representan algún poste, farola o similar que hay en el suelo. Si está en contacto con uno, Fostiador puede usar 1 Acción para hacerse con él y pasará a tener un nuevo proyectil. Zasca tiene las siguientes estadísticas. Distancia: 25/50/75. Fue 9, Pen 10. Armatoste, Mamotreto.

Mente ocupada: El esfuerzo continuo de Kim controlando a Fostiador, hace que la mente de la Bestia del pozo esté demasiado ocupada como para que ningún poder extra le afecte. No podrá lanzarse ningún Poder psíquico sobre Kim & Fostiador.

Poderes de Kim: Kim es una Cabezona y puede utilizar Poderes psíquicos. Tiene acceso a los poderes habituales Desarme, Potenciación y Titiritero, pero además tiene estos dos nuevos Poderes psíquicos:

Confusión: Kim puede entrar en la mente de un enemigo hasta 30 cm de distancia y en Línea de visión, excepto aquellos con la Regla especial Bestia o Monguer, y confundirla con pensamientos perturbadores. Esa miniatura actuará en una Ronda de Agilidad 3 veces inferior a la marcada por su Agilidad en el siguiente Turno de juego, hasta un mínimo de 1. Por ejemplo, una miniatura de Agilidad 5, pasaría a actuar ese Turno en la Ronda de Agilidad 2.

Absorción vital: Kim no tiene reparos en ganar a cualquier coste, incluso absorbiendo la vitalidad de una miniatura aliada, para dale una porción a otra que la necesite. Puede sustraer 2 puntos de Dureza permanentes de una miniatura o grupo completo de Pochos de subanda, para incrementar en 1 punto la Dureza de otra miniatura de manera permanente. Ambas miniaturas deben estar a un máximo de 30 cm de Kim.

Odio puro: El tiempo pasado esclavizada, las vejaciones sufridas... todo eso está dentro de Kim siempre a punto de explotar. Si resulta Abatida, todo ese odio estallará en una onda de energía con las siguientes consecuencias.

1D10	EFEECTO
1-3	Todas las minis de la mesa sufren un golpe psíquico tan potente que les hace perder 1 punto de Dureza.
4-7	Su gente se hace partícipe de su odio. Se considerará como si todas las miniaturas de su banda obtuvieran el Poder psíquico Potenciación al Combate, siguiendo sus mismas reglas y restricciones.
8-10	La confusión invade todo. Todas las miniaturas de la mesa tendrán 1 Acción menos en su siguiente Turno de Acción.

Coste: 125 pts.

MUTACIONES

Todos los mutardos tienen en mayor o menor medida alguna mutación extraña. Después de todo, si no serían mutardos. Debido a la variedad genética existente entre ellos, los mutardos no pueden repetir más de tres veces la misma mutación en una misma banda.

Cachas

El mutardo tiene una fortaleza superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 al atributo de Fuerza.

Coste: 10 pts.

Capacitado

El mutardo es más capaz que la mayoría. Obtiene un bonificador de +1 al atributo de Acciones.

Coste: 20 pts.

Carga brutal

El mutardo es capaz de embestir de manera salvaje a la hora de asaltar. Obtiene un bonificador de +1 a la Penetración y Fuerza por cada acción de movimiento en el asalto.

Coste: 8 pts.

Cola afilada

El mutardo posee una cola prensil con la que es capaz de fustigar a su enemigo.

Si lo desea, el mutardo puede lanzar UN dado adicional por Turno de Acción en una acción de Combate, que será considerado un ataque con las estadísticas de un filo pequeño (sin que esto cuente como un arma para los límites de equipo), con un penalizador de -1 al Atributo de Combate en el ataque realizado con la cola. Deberá elegir el resultado que más le convenga para su tirada enfrentada de Combate.

Al suponerse que este ataque se realiza simultáneamente al normal del mutardo, una miniatura que realice un ataque con bonificadores por carga o Potenciación, podrá beneficiarse de estos en su ataque normal y el realizado con la cola.

Coste: 10 pts.

Corredor

El mutardo tiene unas piernas que le permiten alcanzar gran velocidad. Obtiene la regla especial *Raudo*.

Coste: 10 pts.

Espinas

El mutardo tiene una sucesión de espinas sobre su cuerpo que puede expulsar a gran velocidad sobre los enemigos. Puede utilizar una acción para lanzar espinas. Éstas tienen una distancia de 10/20/30, Penetración 3/2/1 y Fuerza 2.

Coste: 6 pts.

Espujo ácido

El mutardo es capaz de escupir una saliva altamente corrosiva. Al asaltar o ser asaltada, una miniatura con esta mutación que no se encuentre ya trabada en Combate cuerpo a cuerpo, puede realizar una acción de disparo gratuita con el siguiente perfil: Penetración 3 y Fuerza 1. Este disparo carece de modificadores por distancia y/o por cobertura, excepto si esta se debe a algún tipo de equipo del rival (como los escudos, por ejemplo) y se resolverá antes de efectuar ningún ataque cuerpo a cuerpo.

Coste: 5 pts.

Extremidad prensil

El mutardo posee una extremidad con una fuerza extraordinaria o ventosas de algún tipo. Una única miniatura enemiga trabada en combate con esta miniatura sufrirá un penalizador de -1 a su tirada de Combate. Además, si esa misma miniatura rival intenta Abandonar el combate sufrirá un penalizador de -1 a su tirada de Agilidad.

Coste: 5 pts.

Garras

El mutardo posee *Garras y dientes* con las que poder combatir. No puede usarse junto con ninguna otra arma.

Coste: 2 pts.

Garras envenenadas

El mutardo posee un veneno altamente nocivo. Es igual a la mutación Garras, sólo que los ataques que realice con estas tienen además la regla especial *Veneno* (2).

Coste: 8 pts.

Miembros extra

El mutardo tiene algún miembro extra que le permite luchar de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 al atributo de Combate.

Coste: 10 pts.

Mimetismo

El mutardo puede camuflarse de manera asombrosa, quizás porque cambie de color como un camaleón, u otro efecto similar. Obtiene la regla especial *Camuflaje*.

Coste: 5 pts.

Pegajoso

Este mutardo segrega una sustancia adhesiva por todo su cuerpo. Esta miniatura tiene la regla especial Trepador y todo rival en contacto peana con peana con ella que trate de Abandonar el combate sufrirá un penalizador de -3 a su tirada de Agilidad.

Coste: 8 pts.

Piel dura (X)

El mutardo tiene una piel correosa que le proporciona Blindaje 1, 3 o 5. Cada factor de Blindaje cuenta como una mutación distinta sólo a efectos del límite de mutaciones de la banda.

Coste: 5, 10 y 20 pts.

Piernas seguras

El mutardo tiene alguna pierna extra, o son anormalmente anchas, o tienen garras para fijarse al suelo... Obtiene la regla especial *Todoterreno*.

Coste: 6 pts.

Proyector orgánico

El mutardo es capaz de proyectar algo muy dañino por sus fauces (o cualquier otro orificio) a una distancia considerable. El único problema es que la anatomía del mutardo no suele tener "munición" para combates prolongados.

Se considera que el mutardo posee un Arma a distancia sin rango de distancia larga (sólo tiene Corta y Media) con Alcance 10/20/-, Penetración 4 y Fuerza 3, y las Reglas especiales *Postas* y *¡¡¡CATAPUM!!!*

Coste: 10 pts.

Rana

El mutardo posee unas piernas especialmente potentes que le permiten dar unos saltos enormes. Obtiene la regla especial *Salto*.

Coste: 14 pts.

Resistente

El mutardo tiene una resistencia superior a la normal. Obtiene un bonificador de +2 al atributo de Dureza.

Coste: 10 pts.

Resonancia psíquica

Este poder mental conlleva una menor merma en el físico de estos mutardos, aunque su principal utilidad es la de ser utilizados como repetidores psíquicos por las psiques superiores de los cabezones.

Un cabezón podrá lanzar cualquiera de sus poderes psíquicos (salvo Barrera Psíquica) sobre un mutardo con Resonancia psíquica. El poder podrá ser redirigido inmediatamente, y sin ningún gasto adicional de acciones hacia otro objetivo, siempre que este esté dentro de las limitaciones de alcance y línea de visión del poder desde el mutardo con Resonancia Psíquica.

De esta manera, un cabezón podrá usar potenciación sobre un mutardo con Resonancia Psíquica siempre que este esté dentro del alcance de 30cm, inmediatamente, el jugador mutardo podrá redirigir el poder hacia cualquier miniatura propia a 30cm del mutardo con Resonancia Psíquica. De la misma manera, un cabezón

podrá lanzar Choque Mental sobre un mutardo con Resonancia Psíquica a 15cm y en su línea de visión, y redirigirlo inmediatamente hacia cualquier miniatura rival a 15cm y en línea de visión respecto al mutardo con Resonancia Psíquica.

Coste: 20 pts.

Sentidos aguzados

El mutardo posee unos sentidos casi sobrenaturales que le permiten moverse de manera más precisa. Obtiene un bonificador de +2 al atributo de Agilidad.

Coste: 8 pts.

Sónar

El mutardo posee la capacidad de situar a sus enemigos en el espacio aunque no tenga línea de visión hacia ellos. El mutardo tiene un radio de visión completo de 360^a (en lugar de los 180^a frontales habituales), además, a la hora de realizar una carga, el mutardo contará como que siempre tiene línea de visión hacia su objetivo al comienzo de todas sus acciones.

Coste: 5 puntos

PODERES PSÍQUICOS

Un cabezón puede gastar una acción para utilizar un poder de manera automática. Ningún poder psíquico podrá lanzarse dos veces sobre la misma miniatura en el mismo Turno de juego. Los poderes tienen una distancia máxima de alcance sobre su objetivo, más allá no pueden usarse. Excepto si se indica lo contrario, no se requiere línea de visión sobre el objetivo.

Barrera psíquica

Este poder le brinda una barrera de pura energía psíquica que le concede Blindaje 5 al cabezón. Para usarlo tiene que gastar una acción, y a partir de ese momento permanecerá activo, debiendo mantener una acción cada turno de acción posterior para mantenerlo, de manera que sólo dispondría de 2 acciones libres. Al principio de los turnos de acción posteriores puede decidir desactivarlo, no pudiendo volver a activarlo hasta el siguiente turno.

Distancia: -

Choque mental

El cabezón puede lanzar una onda psíquica que intenta freír el cerebro de un enemigo. Puede usarse para intentar acabar con una miniatura enemiga en línea de visión, que no esté combatiendo. Deberá hacer una tirada enfrentada de su Fuerza contra la Dureza del objetivo. Si iguala o supera al rival, la miniatura objetivo habrá sido abatida.

Distancia: 15 cm

Desarme

Gracias a la telequinesis, el cabezón puede intentar desarmar a una miniatura enemiga en línea de visión, que no esté combatiendo. Para evitar ser desarmada, la miniatura afectada deberá superar una tirada de Fuerza. Si la falla, una de sus armas (a elección del cabezón) caerá al suelo, y deberá gastar una acción si quiere recogerla.

Distancia: 30 cm

Potenciación

A base de energía psíquica, puede potenciar a otras miniaturas amigas. Este poder otorgará un +3 a Combate, Precisión o Técnica a una miniatura amiga. Esta miniatura disfrutará de estos bonificadores hasta que sean

utilizados por primera vez, momento en el que perderá la Potenciación. Hasta que esto ocurra la miniatura no podrá volver a beneficiarse de este poder una segunda vez, ni siquiera aplicado a un Atributo diferente. Los pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el uso de este poder psíquico por parte de un cabezón permite que un grupo completo de pochos disfrute de la Potenciación.

Distancia: 30 cm

Titiritero

El cabezón puede meterse en la mente de otros mutardos, realizando actos diversos a través de ellos. Usando el poder, puede hacer que otra miniatura de su banda realice una acción gratuita inmediatamente. Los pochos tienen una mente más débil y más fácilmente influenciable, el uso de este poder psíquico por parte de un cabezón permite que un grupo completo de pochos pueda realizar una acción inmediata.

Distancia: 30 cm

